

Vor, Nachname: El Mouhcine , Rachid
Matrikelnummer: 2010623
Studienfach: Bachelor Informatik
Gruppe: 007

SWT-Praktikum : Thema Bomberman-Spiel .

Praktikumsbericht :

Anforderungen :

Wir haben die Anforderungen (Bomberman-Spiel) von unserem Auftraggeber erhalten.

Analysephase , Planungsphase :

Wir haben mit dem Lastenheft und dem Glossar angefangen .

Wir haben kleine Gruppen gebildet und die Aufgaben verteilt .

Ich habe an die Bearbeitung von Lastenheft teilgenommen .

Definitionsphase :

Wir haben uns mit dem Pflichtenheft, Prototyp und Benutzerhandbuch beschäftigt .

Wir haben kleine Gruppen gebildet und die Aufgabe verteilt .

Ich habe an die Bearbeitung von Pflichtenheft teilgenommen .

Entwurfsphase , Modellierungsphase :

Wir haben den Klassendiagramm und Sequenzdiagramm bearbeitet .

Wir haben kleine Gruppen gebildet und die Aufgabe verteilt .

Ich habe an den Klassendiagramm teilgenommen .

Implementierungsphase :

Wir haben zwei Gruppen gebildet .Eine fürs Onlinespiel und eine fürs Offlinespiel.

Ich habe an die Implementierung des Spieles(Offline) teilgenommen.

Die wichtigsten Aufgaben die ich bei der Implementierungsphase übernommen habe :

Bewegung vom Character beschränken :

Die Methode isFree() beschränkt die Bewegung der Character .Die Character bewegen sich nur wo es keinen Wand gibt.

Character animieren :

Es wird ein Bild zu mehreren Bilder geteilt , die bei der Bewegung oder Sterben nacheinander gezeichnet werden

um das Laufen oder Sterben zu simulieren.

Bot sucht nach Bomberman und geht zu ihm :

Bot sucht nach dem günstigen freien Weg zu Bomberman und läuft seine Richtung .Er läuft dann spontan falls er keinen Weg findet.

Es wird der A-Star Algorithmus zur Suche nach dem nächsten freien Weg zur Ziel genutzt.

Bot läuft weg von Bomben :

Bot benutzt den gleichen Algorithmus zu Suchen nach Bomberman ,nur diesmal Bot geht zur einer Ecke vom Feld,

die gegenüber von der Bombe liegt.

Bot legt Bomben nah von Bomberman wenn er nah von Ihm ist :

Bot legt eine Bombe in der Nähe von Bomberman und rennt davon weg ,wenn er nah von einem Bomberman ist.

Erfahrungen :

Teamarbeit und Organisation.

Objektorientierten Programmierung und Modellierung.

Eclipse und Git.

Java Grundlagen und JavaFX.

Algorithmen.

Ich habe in diesem Projekt gelernt wie wichtig zusammenarbeit und Organisation sind.

Wir haben durch die Kommunikation paar Probleme gelöst .

Denn an Anfang gabs Fälle wo zwei Mitglieder an gleiche Aufgabe gearbeitet haben .
Einige von uns haben dann die Verteilung der Aufgaben und die Kontrolle übernommen .

Das hat uns viel Zeit ersparrt .Denn danach war die Arbeit effizient und Koordiniert .

Ich habe gelernt wie man der realen Welt modellieren kann.

Ich habe gelernt wie hilfsreich Git bei der Organisation und Implementierung ist.

Das Projekt war sehr interessant .Ich habe mir dadurch Selbstvertrauen aufgebaut.